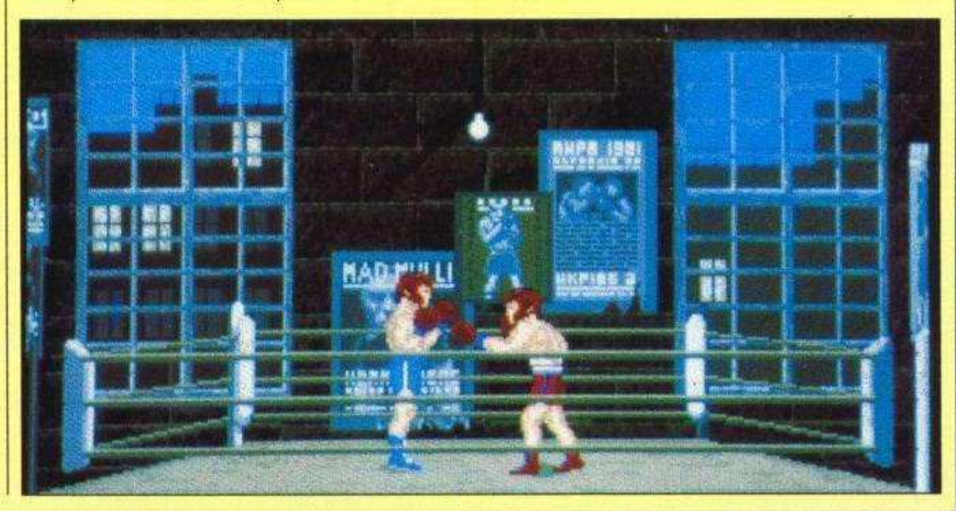

Micro
NEWS
SCANDALE DANS LA MICRO
TOUT EST TROP CHER !
EDITEURS/PIRATES
LE DEAL
SUPER TOPS
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLEPUCK CAFÉ
DRAKKHEN
SALONS
LES NOUVEAUTÉS
PC
ENFIN LE SON !
M 2843 - 26 - 25,00 F
N°26 NOVEMBRE 1989
BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : $ 5,95

THE CHAMP

"Ah qu'un jour que je serai que le meilleur boxeur mondial au monde, même que Rocky qu'il est pas capable, même que ouais !"

C'est en ces termes que vous avez juré à vos potes de HLM de devenir un prince du noble art. Bien décidé à reprendre à votre compte le bon vieux cliché du boxeur sorti du ruisseau qui conquiert une place dans la société à la force de ses poings, vous commencez votre ascension en combattant au fond d'impasses sordides, entre deux poubelles et un escalier de secours.
Si vos performances sont à la hauteur, un entraîneur vous remarquera et vous emmènera jusqu'à une salle de boxe où vous pourrez parfaire votre technique en sautant à la corde, en cognant sur des sacs de sable, et en rencontrant des adversaires de plus en plus coriaces. Lorsque vous serez fin prêt, vous pourrez passer à la compétition et vous retrouver enfin sur un vrai ring, face à la foule déchaînée. Il est possible de sauvegarder votre boxeur et de jouer à deux, ce qui augmente encore l'intérêt de ce soft dont l'environnement graphique et sonore mériterait à lui seul que vous cassiez votre tirelire. Mais que ne ferait-on pour devenir riche et célèbre ?!
Disquette Linel pour Amiga, également prévu pour ST, C64, CPC et Spectrum.

M.L.



HIGEMARU

Endossez la défroque d'un corsaire et plongez-vous dans un monde féerique, au cœur de sept îles où l'aventure vous attend, où le destin se trouve ancré et autour desquelles des navires vous traquent...



Moussaillon, votre but est de mettre fin au règne du Mal en ramassant des objets et en les combinant entre eux. Tous ces trésors se trouvent sur de mystérieuses îles dont les clés sont enfouies au plus profond de bateaux-pirates qu'il s'agira d'arraisonner. Avant de parvenir jusqu'au capitaine - une force de la nature qui boit ses dix litres de tafia par jour - il vous faudra éliminer moult matelots en leur balançant des tonneaux sur la tronche, au rythme échevelé d'une musique de foire. A chaque île correspond une ambiance spécifique, graphismes et sons vous entraînent au milieu des rouges bougainvillées. Mais ces paradis en miniature ne sont pas exempts des périls et détours habituels : monstres, pièges, renseignements codés, subtils mirages et coffres remplis d'or... Il vous sera possible, en abordant certains rivages, de ramasser plans et grilles de décodage - du classique pour les lecteurs de Micro News ! Et je ne vous parle pas, marins d'eau douce, des bougies de l'île Cuck, qui ne s'allument qu'avec la lampe cachée au sein de l'île Hebi, des tyranneaux abominables (il vous faudra les mettre à mort) qui ont établi leur règne sur chaque lagon et des mots de passe qui à tout instant sont à votre disposition !



Higemaru vous ravira d'emblée. Car loin d'être un bloc sur lequel on bute, ce jeu est une symphonie parfaite où l'action et l'aventure se fondent en un tempo d'une majestueuse progression - la mer est un poisson et l'homme est son prophète !
Mégarom Capcom pour MSX2. **L.M.**



géants et des apparitions inopinées de votre adversaire.
L'action se poursuit sur quatre niveaux, la réalisation est moyenne et c'est finalement l'attrait de l'inconnu qui permet à ce soft de ne pas sombrer dans l'oubli.
Disquette Actual Screenshots pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

SHINOBI

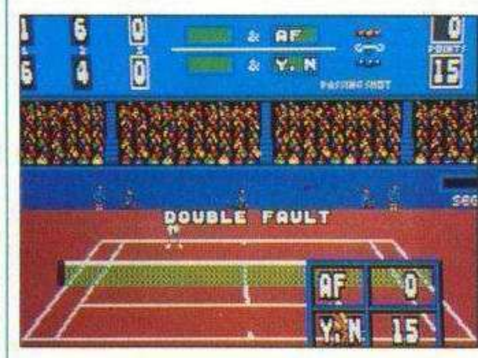


Beurk ! que c'est moche ! Des couleurs pâlottes, dans les tons gris, un Ninja verdâtre au visage jaune canari et des gamins vêtus de rouge vif arborant des têtes carrées...
A première vue, *Shinobi* prend tranquillement le chemin de la poubelle. Mais un testeur de Micro News ne doit jamais reculer devant rien, et surmontant ma répulsion (là c'est peut être un peu exagéré), j'ai tenté de progresser un peu. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et on se prend finalement au jeu. Votre ninja traverse cinq niveaux différents à la recherche des enfants cités plus haut et se heurte à d'autres collègues ninjas plus ou moins bien armés. Selon la distance à laquelle se trouve votre adversaire, vous utilisez vos shurikens, votre sabre ou vos poings. Vous pouvez également vous mettre à prier pour faire disparaître vos ennemis, et ça marche ! C'est même très efficace, mais vous ne pouvez hélas le faire qu'une fois par niveau. De temps en temps, une phase de bonus en 3D dans laquelle vous devez lancer des shurikens permet d'améliorer votre score. Cette séquence est bien réalisée, mais ne dure jamais bien longtemps et vous laisse sur votre faim. *Shinobi* ne laissera pas un souvenir impérissable, mais on peut tout de même passer un moment avec, à condition d'être indulgent en ce qui concerne la qualité des graphismes.
Disquette Virgin Games pour Amiga, prévu également pour ST, CPC, C64 et PC.

M.L.

PASSING SHOT

Voici l'adaptation du célèbre jeu Sega. Si vous hantez les salles d'arcade, vous n'avez pas pu le manquer : une balle jaune vue du dessus qui vous saute au visage, ça ne s'oublie pas facilement ! Voici la version micro, qui malheureusement n'est pas une franche réussite...
L'écran de présentation est ringard en diable (et je passe charitablement sous silence la musique). Votre sélection effectuée (1ou 2 joueurs), vous voilà à pied d'œuvre sur le terrain, quel choc ! Remettez-vous, et oui c'est bien vous là, au fond du court, haut comme trois pixels en pleine crise d'excroissance. Le match commence mais comme le bon placement des joueurs relève une fois sur deux du miracle, vous risquez rapidement la crise de nerfs. Surtout ne cassez pas votre joystick de rage, essayez plutôt *Great Courts*. Les versions ST et Amiga se ressemblent comme deux gouttes de sueur jumelles.



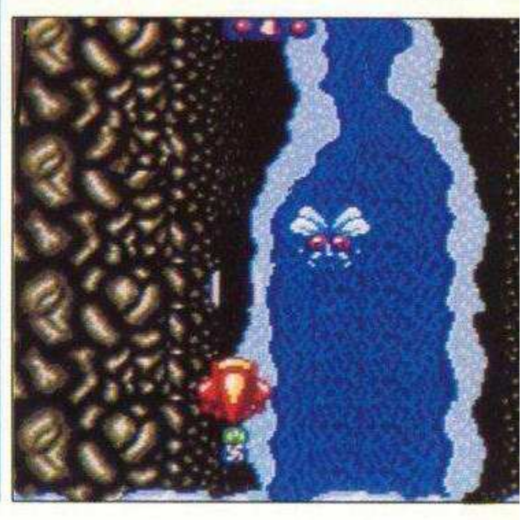
Disquette Sega pour Amiga. Existe sur Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad CPC et MSX.

J.-P.L.

GEMINI WING

Gemini Wing est l'adaptation micro d'un très bon shoot'em up pour Sega. Mais si on peut pardonner à certains jeux les imperfections dues aux capacités limitées des consoles, on est en droit d'attendre quelque chose de plus élaboré sur un Amiga.
Or c'est le calme plat : les couleurs (particulièrement peu tranchées) n'ont changé en rien et, cruelle déception, la bande-son se limite à une musique sempiternelle, excluant tout bruitage. Seule trace d'originalité du jeu : votre coéquipier, lorsque vous jouez à deux, peut vous piquer vos armes spéciales. Profitez bien du monstre du premier niveau car c'est le plus réussi ; les autres vous décevront par leurs formes classiques et leurs couleurs passées.
Je profite de cet article pour lancer un appel : après vingt-sept minutes de tirs intensifs, avec deux joueurs et des vies infinies, nous avons dû renoncer à abattre la grosse libellule de la fin du sixième niveau. Si vous pensez qu'il est possible à un être humain normalement constitué d'aller au bout de ce jeu, écrivez au journal pour nous indiquer comment...
Disquette Virgin Games pour Amiga. Prévu également pour Atari ST, C64, Spectrum et CPC.

M.L.



IKARI WARRIORS

Je vais vous lire, en dernière minute, une lettre qu'un de nos valeureux combattants, engagé sur les fronts lointains, a adressée à son unique enfant :

"Salut fils, j'espère que tu vas bien et que tu t'entraînes pour le prochain championnat de base-ball. Voici les dernières nouvelles du front : nous sommes partis en avion, un beau matin fatigué où le soleil brillait de tous ses feux. En plein vol, à quelques miles des lignes ennemies, les zincs ont explosé. Par miracle, le mien est resté intact, la bombe dans la carlingue avait foiré. J'ai pu atterrir en catastrophe dans la jungle. Bon sang, c'était horrible, les alentours étaient jonchés de cadavres. Des soldats adverses déambulaient un peu partout, je dus descendre des tireurs embusqués, des grenadiers, des mecs armés de lance-flammes ou de lance-grenades. Je parvins enfin à me frayer un passage entre des blockhaus et des chars incendiés après m'être emparé d'un tank. Une véritable apocalypse ! La base ennemie fut bientôt à portée de tir. Dans un dernier sursaut de rage, je détruisis l'horrible croix gammée qui couronnait le mirador du camp."





Ça déménage bien plus que *Commando* et les graphismes sont excellents. Bref, c'est du beau, du bon, du MSX.

Cartouche 2 mégas pour MSX2.

L.M.

MYTH

Un jeu d'aventure en anglais, et presque uniquement en mode texte, c'est un peu comme Demis Roussos nu : ça a de quoi en faire reculer plus d'un. Mais mieux vaut attendre un peu avant de s'enfuir en courant car d'une part, Demis Roussos a une très belle voix (mais ça on s'en fout), et d'autre part, ce sont souvent les jeux les moins spectaculaires qui proposent les trames les plus étoffées.

Myth fait partie de ceux-là, avec en prime l'immense qualité d'être plein d'humour, comme le démontre le point de départ du scénario...

Lors d'une surprise-partie chez Zeus réunissant le Gotha des dieux de l'Olympe, la conversation tombe sur l'inquiétante montée de la concurrence dans le domaine religieux. Et notamment sur la prolifération des agitateurs chrétiens, qui comptent bien imposer sur le marché un standard qui supplanterait tous les autres : Dieu. Vous jouez le rôle de Poséidon (qui, apprend-on, ne sait pas nager bien qu'étant le patron des océans) et les autres dieux vous ont choisi comme "volontaire" pour descendre aux séjours infernaux rechercher le moyen d'endiguer l'invasion christique. L'analyseur de syntaxe accepte sans broncher toutes sortes d'expressions et vous répond souvent avec esprit. Exemple : si vous ordonnez de sauter, on vous répondra : "C'était marrant ! Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?"

Disquette Magnetic Scrolls pour Amiga.

M.L.



DECISIVE BATTLE

OF THE AMERICAN CIVIL WAR (VOL 2)

Une doc hypercomplète de quarante-cinq pages en anglais, il faudrait être fou pour livrer cela avec un autre type de jeu qu'un wargame... En revanche, il n'est pas inutile de la consulter lorsqu'il s'agit d'un jeu comme *American Civil War*.

Ce soft est en effet un pur wargame, ce qui signifie qu'il faut plusieurs heures avant de s'y plonger tout à fait. Débutants s'abstenir, cette reconstitution de la guerre de Sécession est remarquablement riche en possibilités d'action. Pour en tirer le meilleur parti, il va falloir suivre un enchaînement de menus rendus clairs par les cartes idoines livrées avec le jeu.

Les différentes combinaisons offertes vont vous faire revivre les cinq principales batailles de cette guerre qui opposait les Confédérés aux Nordistes entre 1861 et 1865. En plus du traditionnel wargame, la construction de différents champs de bataille est possible grâce à deux options : warpaint et warplan. Bien sûr, ce jeu est fidèle à l'histoire, aussi ce seront des troupes de fantassins et de cavaliers que vous aurez à diriger .

Fidèle aux wargames de table, ce jeu reprend les graphismes élémentaires auxquels les wargamaniaques sont habitués. Accordons-lui, sans hésiter, trois joysticks pour son grand choix de scénarios, de constructions, ainsi que pour ses cartes et menus cartonnés. Sa notice très complète (pour les non anglophobes) constituera une aide précieuse.

Disquette SSG pour C64. Existe aussi sur Apple II.

L.L.G.

PARIS-DAKAR

La gorge sèche et les yeux rouges, tel est l'état dans lequel se trouve le joueur après une partie de *Paris-Dakar*...
Ce soft vous permet soit de vous entraîner, soit de disputer une course réelle sur trois types de terrains : la route, le Ténéré et le Sahara. Pour atteindre au plus parfait réalisme, *Paris-Dakar* dispose de plusieurs atouts : gestion du véhicule (pièces de rechange etc), essence, eau. Vue d'en-haut, la voiture se conduit grâce à une direction bien ajustée et une boîte à cinq vitesses ; le pilotage réclame des



qualités d'adresse constamment sollicitées par de renversants dérapages et des acrobaties à la Ickx- Brasseur. Bruitages et graphismes sont très vrombissants. Le scrolling multidirectionnel, fluide et rythmé à la fois, vous fait trépider en mesure. Ce soft est finalement assez bien réussi ; de plus un système de mots de passe permet vraiment de faire la course chez soi, la nuit, dans une atmosphère à la Saint-Ex.

Cassette Zigurats pour MSX1 & 2.

L.M.

AIRWOLF 2

Dans la série "L'originalité peut aller se rhabiller", voici *Airwolf 2*, le retour. Cette frénésie des séries à rallonge est en train de conquérir la micro, à quand un *Xenon 5* ou un *Barbarian 6*, histoire de concurrencer Rambo et



autres Rocky ?
Vous me direz : "Euh... pourquoi pas après tout ?" Certes, mais si la suite est tout juste équivalente à la première version, on peut raisonnablement se demander s'il n'y a pas vol d'intelligence. Mais revenons un instant à cette séquelle : vous venez de recevoir votre ordre de mission, vous foncez dans votre superhélico flambant neuf et en avant pour la chasse au méchant toutes pales dehors ! Un vaisseau non identifié menace notre civilisation, sa destruction est votre unique raison de vivre.
Le manque de maniabilité de l'appareil et des décors pâlots viennent compléter à merveille ce crash.

Cassette Encore pour Amstrad CPC. Existe également sur Spectrum et C64.

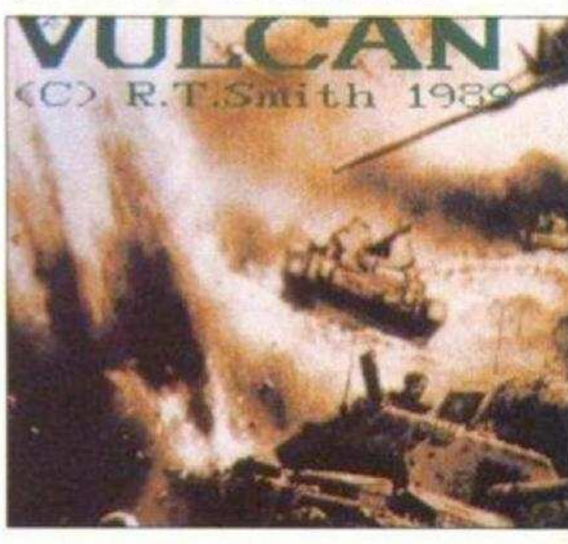
J.-P.L.

VULCAN



En 1942, le Club Méditerranée n'était pas encore implanté en Tunisie que déjà des GO (gentils organisateurs), déguisés en renards du désert, proposaient aux populations du cru un jeu comme nulle part ailleurs : la Seconde Guerre mondiale.

Vous voilà replongé dans la spirale du temps, en pleine aridité, dans un terrible face à face avec les forces de l'Axe - l'Histoire n'attend pas. Le jeu est un wargame, avec tous les attributs classiques liés à ce type d'exercice : carte de la



région, scénarios, déplacements des forces etc. Cette simulation se propose de vous faire revivre cinq évènements, de la bataille pour Tunis à l'opération *Vulcan* en février 1943. L'affrontement entre les différents bataillons et les raids d'aviation donnent lieu à des bruitages très réalistes. Comme d'habitude, à moins d'être descendant direct d'un ancien des célèbres Afrika Korps (heia Safari !), la pratique de ce type de soft demande de longues heures d'acharnement. A réserver aux initiés en priorité. Je vous laisse, mon Rommel est en train de couler !

Disquette Cases Computer Simulations pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.



DARK CHAMBERS

Une fois n'est pas coutume, dans ce jeu vous êtes dans la peau des troupes allemandes pendant la campagne de Russie. Malgré une bonne qualité de jeu, l'ambiance n'y est pas : les graphismes et les bruitages se trouvent réduits à leur plus simple expression. Les puristes objecteront que ce n'est pas ce qui fait un bon wargame... et ils auront sans doute raison. Encore faudrait-il qu'*Eastern Front* soit réellement bon dans sa catégorie, ce qui n'est pas vraiment le cas. La notice quant à elle est d'une qualité rare : superbes photos de la Deuxième Guerre mondiale, lettres de soldats... Un seul problème, et de taille, elle est entièrement en anglais.

Cartouche Atari pour 800 XL et console XE.

P.-A.B.

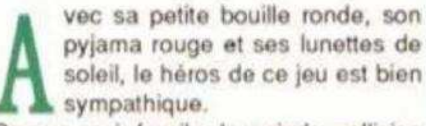
DESTINATION MATHS

Un éducatif pour réviser tranquillement chez soi les mathématiques, ça existe et je l'ai testé pour vous (sans cachet d'aspirine). Ce logiciel, prévu pour les élèves de CE, CM et classes de 6ème, bénéficie d'une excellente réalisation et n'est jamais rébarbatif. Doté d'un bon scénario (une nouveauté dans cette catégorie de softs), il comporte en outre des exercices très variés. Votre naturel aventureux vous entraîne en l'an 2251 sur la piste d'embarquement du Centre Galactique Sirius. Hélas, les candidats pour le prochain vol ont déjà été désignés. Qu'à cela ne tienne, vous décidez de passer au-dessus de ce problème et de prouver aux savants que vous êtes le meilleur. Ils vous proposent des épreuves qui vous feront acquérir des points de connaissance, de logique et d'astuce. Vous ne pourrez décoller que si votre total atteint 7 000 points - pas facile ! Une fois l'écran de présentation digéré, vous êtes dans l'ascenseur de l'Institut : choisissez alors un étage en fonction de vos dons innés. Un professeur vous proposera à chaque fois toute une série de tests ; faites marcher au mieux votre encéphale de pierrot lunaire, sinon vous n'atteindrez jamais le firmament des grosses têtes.

Disquette Generation 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST, compatibles PC et Thomson MO6, TO8 et TO9.

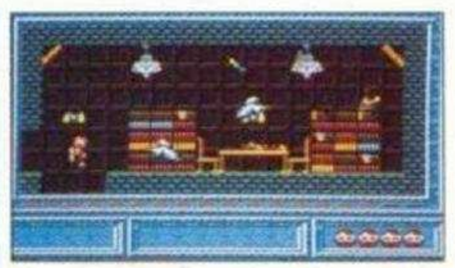
J.-P.L.

TIME RUNNER



Avec sa petite bouille ronde, son pyjama rouge et ses lunettes de soleil, le héros de ce jeu est bien sympathique.

Sympa, mais fragile : la moindre collision avec un mur ou un plafond lui fait pousser un cri de pucelle effarouchée au bord de la pâmoison. Comble du ridicule, le pauvre bichon a aussi les pieds sensibles et n'accepte de marcher qu'aux endroits où le sol est tapissé d'une fine moquette de couleur verte. Heureusement, il dispose d'un propulseur dorsal qui lui permet de s'élever dans les airs sans user ses semelles orthopédiques. Grâce à ce petit gadget, Bouboule pourra survoler les squelettes et autres méchants qui l'empêchent de mettre la main sur les monstres rigolards qu'il est chargé de retrouver. Les graphismes sont d'une très grande finesse, mais le scrolling d'une pièce à l'autre un peu heurté. Ce soft est bourré de détails humoristiques qui créent une bonne ambiance, mais une particularité le rend très énervant : après chaque échec, votre personnage se retrouve au début de l'écran ! Si vous avez les nerfs sensibles, abstenez-vous !



Disquette Red Rat Software pour Amiga. M.L.

OUT RUN



Une pauvreté graphique insoutenable, une animation monstrueusement saccadée, un intérêt nul pour une musique réussie. Etrange logiciel avec ses collisions de voitures situées pourtant à vingt mètres, ses véhicules clignotants, ses décors répétitifs et son aspect lamentable. Pauvres programmeurs se balançant au gré du vent dans les limbes de la médiocrité...

Si vous voulez vraiment vous éclater sur *Out Run*, il ne vous reste plus qu'à vous acheter une console Sega dont la version, elle, est hyper réussie...

Cassette US Gold pour MSX 1 ou 2.

L.M.



CRAZE

Craze bénéficie d'une présentation alléchante et on sent tout de suite que la mégarom n'est pas là pour faire de la simple figuration. Je passe rapidement sur le scénario, aussi épais qu'une feuille de papier à cigarette : vous devez contrôler un vaisseau dans un dédale d'immeubles... Original, n'est-ce pas ?

Comme l'animation est nulle et qu'il manque au moins deux dimensions à la soit disant 3D, la conduite de l'engin tient de l'aller simple pour l'enfer. Bien que le graphisme soit sympa, on est en droit d'attendre plus d'une mégarom.

Seule la musique peut éventuellement vous charmer; pour le reste c'est la Berezina : la mégarom a accouché d'une souris.

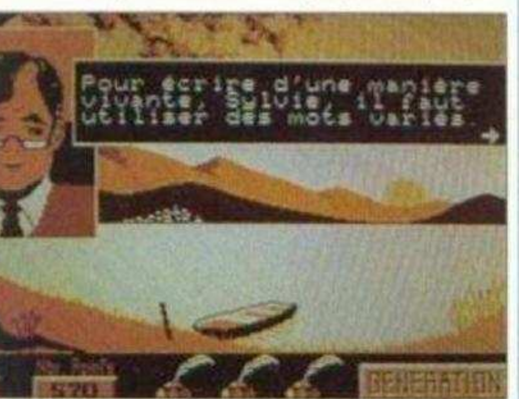
Mégarom Heart Soft pour MSX 1/2.

L.M.

4 SAISONS DE L'ECRIT

Voici le type même du logiciel intelligent qui devrait plaire à la fois aux parents et à leurs chères petites têtes blondes. Il aborde, le plus simplement possible, tout ce qui touche au domaine de l'écrit.

Malgré la télévision, il faut bien reconnaître que l'écriture occupe (encore) la pre-



mière place dans notre monde moderne. L'utilisation du traitement de texte est devenue monnaie courante et les plus jeunes (7 à 11 ans) pourront s'initier à cet outil grâce aux *Quatre Saisons de l'Ecrit.* En effet, des exercices de frappe et de mise en page guideront l'enfant tout au long de son apprentissage. Cette étape est fondamentale pour la suite du programme, plus directement axé sur la maîtrise de la langue. Vous aborderez ensuite les rivages de la ponctuation, l'océan des synonymes et le continent des histoires. La réussite aux différentes épreuves donne lieu à une récompense -une plume d'or ! Lorsque vous en posséderez trois, le Génie du Langage apparaîtra à l'écran. Instructif et distrayant !

Disquette Génération 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.

J.-P.L.

LECTURE-CP

Le monde des éducatifs est régi par des règles très particulières qui obligent le joueur invétéré à une complète métamorphose et à un plongeon dans un autre continuum culturel. Aussi pour ne pas faillir à ma lourde tâche, j'enclenche la transformation : "Goldocrack go !". Ouf ! Ça va mieux, commençons sans plus tarder notre test. Ce logiciel s'adresse aux 6-7 ans et ambitionne de leur donner le goût de la lecture. Il se compose de trois parties : histoire en dessins, textes des images et lecture/création. L'enfant doit, dans la première option, reconstituer la continuité d'une histoire en replaçant dans le bon ordre une série d'images mélangées. Lorsqu'il y parvient, l'ensemble texte et dessins s'affiche sur l'écran à la grande satisfaction de l'apprenti-lecteur. L'ensemble est bien réalisé, mais manque cruellement de bruitages et se révèle un peu trop austère pour espérer capter longuement l'attention des plus petits. A bientôt, pour le retour de Goldocrack !

Disquettes Micro C pour compatibles PC. Existe également sur Atari ST et Amstrad CPC.

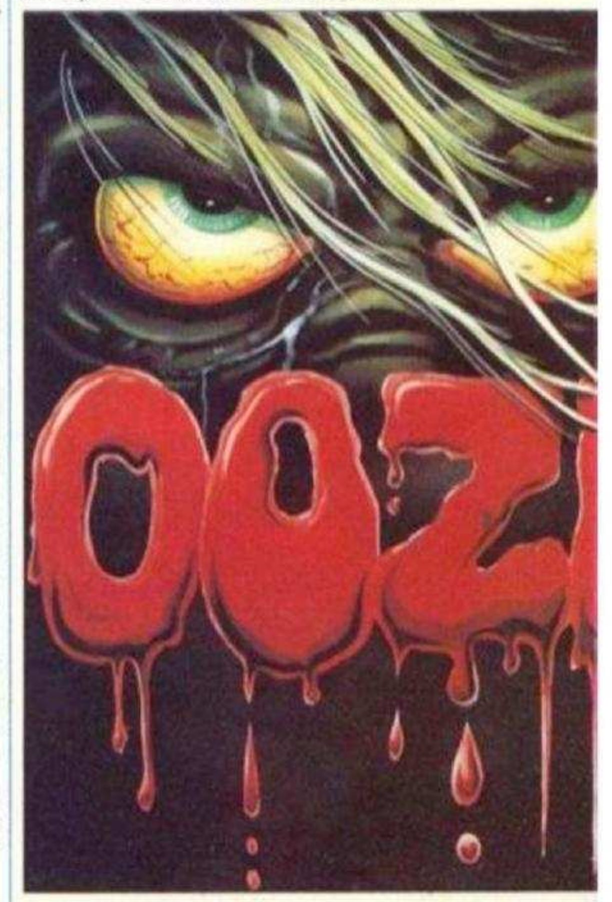
J.-P.L.

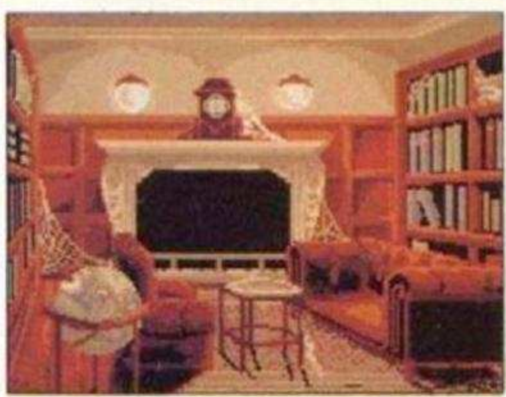


OOZE

Il y a deux sortes de jeux de rôle : ceux qui copient l'immortel *Dungeon Master* et les autres. *Ooze* fait partie de cette seconde catégorie (dans laquelle brille *Arthur*, d'Infocom). Mais hélas, l'éclat pâlot de ce soft basé sur l'occulte ne suffit pas. L'histoire assez banale d'un certain Ham Burger (très drôle !), dont l'oncle Cheez Burger (encore plus drôle) est mort récemment dans des circonstances encore mal élucidées (pas drôle du tout), lui laissant en héritage l'étrange abbaye de Carfax, est classique. L'héri-







SKATE OF THE ART

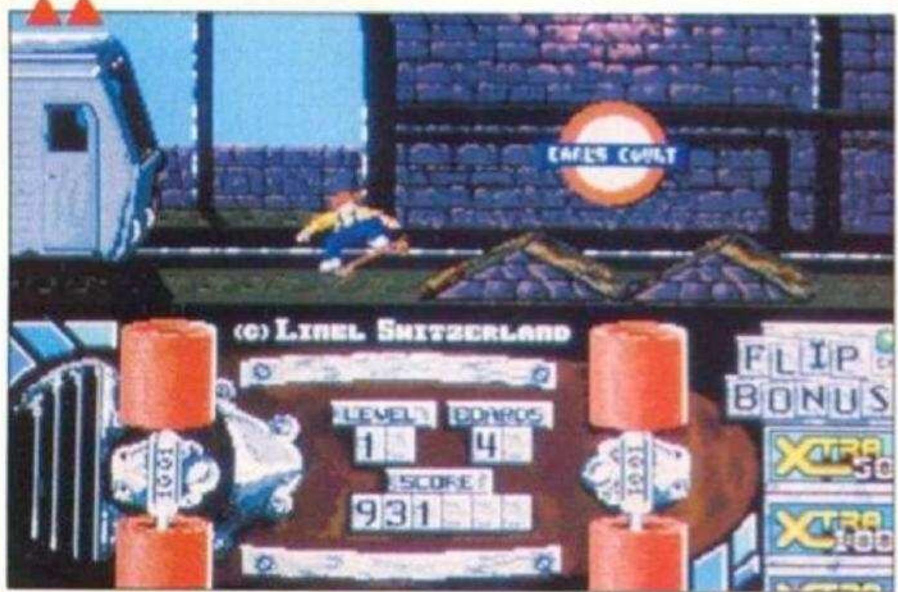
Peut-on assimiler le skateboard à un art ? Voilà la question à laquelle vous allez devoir répondre, non pas au bac philo 90, mais sur le vif et dans la rue, en franchissant des obstacles toujours plus spectaculaires, bien équilibré sur votre skate.

Vous ferez la preuve de votre virtuosité tout au long de vingt niveaux, en effectuant des contorsions à faire pâlir Michael Jackson (même si c'est déjà fait). Vos débuts risquent d'être douloureux car, contrairement à ce que donne à croire la jaquette, votre personnage ne porte pas de casque. Mais on apprend très vite à maîtriser les différentes figures, d'autant plus que celles-ci se ressemblent toutes. On peut également déplorer que l'accès aux tableaux ne se fasse que par ordre de difficulté croissante (avec retour à la case départ en fin de partie) car les cinq vies qui vous sont accordées au début disparaissent plus vite que la cellulite de ma future belle-mère sous le scalpel du chirurgien esthétique, d'où une certaine difficulté à parvenir au bout du voyage. Dommage !

Disquette Linel pour Amiga.

M.L.





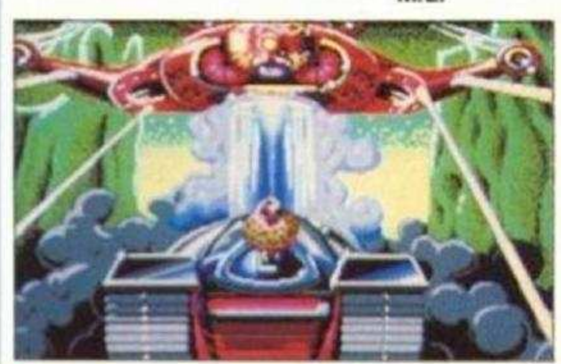
H.A.T.E

Oh les anciens ! Vous vous souvenez de *Zaxxon*, un des tous premiers shoot'em up en fausse 3D sur console ? Ben *Hate*, c'est exactement ça... mais en plus moche, en plus lent et en plus difficile, sans compter que *Zaxxon*, c'était il y a dix ans ! Non seulement vos ennemis se déplacent plus lentement qu'un escargot dans un pot de glu, mais en plus votre vaisseau explose souvent sans qu'on sache vraiment pourquoi et reprend à chaque fois son périple depuis le début du tableau (retenez-moi ou je jette le ST par la fenêtre !). Espérons au moins que cette horreur sera vendue à un prix décent. Quoi, même pas ?! Jean-Pierre, passe-moi la poubelle !



Disquette Gremlin pour ST.

M.L.



STRATEGIC MARS

Au pays des quarks et des neutrons, dans l'infini de la Voie Lactée, une révolte secoue des milliards de planètes rebelles. Leur ambition - presque maladive - est de conquérir notre galaxie.

Quatre bases et un vaisseau d'élite formeront sous votre commandement le fer de lance de la résistance. Une carte va vous permettre de bien situer les engins maraudeurs de l'armada adverse et de relever l'emplacement de leurs têtes de pont. Au fur et à mesure des victoires, votre propre appareil deviendra de plus en plus puissant, mais gare ! cela suffira tout juste...

Les affrontements se déroulent selon la méthode éprouvée de *Space Invaders*, mais la variété des ennemis, la beauté des graphismes et de la réalisation (valse des novas, explosions en chaîne, nécessité absolue de bien protéger la Terre et ses abords en un combat douteux) rendent ce soft bien supérieur. Action et stratégie, beauté et complexité (que souhaiter de plus ?) - branchez donc le Wide Laser et surfez de toute votre puissance sur les vagues du vent cosmique !

Mégarom dB-Soft pour MSX 2.

L.M.





Niveau 4 : Jibba.
Même principe que pour Olisos.

Niveau 5 : Zandor.
Faites trois bonds vers le haut (indispensable) puis avancez trois fois. Évitez le premier éclair, puis dès que le chapeau de Zandor atteint le cinquième barreau (en partant du plus grand), frappez-le sans relâche (n'essayez même pas d'éviter ses sorts).

Niveau 6 : le retour.
Pour les espèces d'araignées jaunes, se positionner au centre de l'écran sans cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher ; là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran.
Les verts violets : ne pas cesser de tirer et essayer de ce positionner face à eux ; lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles sans cesser d'appuyer sur le bouton de tir.
Les dragons : ils lancent des boules de feu qui peuvent être détruites en leur tirant dessus.
Bonne chance !

NINTENDO

GRADIUS

(envoyé par Dao Vu)

Niveau 3
Armes conseillées : le tir double et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.
Si vous avez des problèmes avec les sphères des Mazars, allez en bas et dès que celles-ci apparaissent, tirez le plus grand nombre de fois dans leur direction. Quand la sphère s'ouvre, montez peu à peu pour éviter les Tilds, mais toujours en tirant. Grâce à vos options, la sphère finira par exploser. N'allez surtout pas tout en haut, la sphère suivante apparaîtrait dans votre direction et vous devriez répétez l'action dans le sens inverse. Si vous détruisez plus de dix têtes de moaïls, vous serez projeté au niveau 5.

Niveau 4
Armes conseillées : le laser pénétrant et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.
Rien de particulier, mais faites attention aux canons mobiles qui tirent dans tous les sens et anticipent sur vos manœuvres.

Niveau 5
Armes conseillées : le laser pénétrant, une option et plusieurs capsules de vitesse.
Ces armes sont nécessaires, car dès que des créatures antennoïdes se manifesteront, votre vaisseau ralentira. Tirez sur les sphères rouges de leurs bras et ceux-ci exploseront.

JEUX OFFERTS PAR BANDAI - NINTENDO





MSX

FINAL ZONE

(envoyé par David Martori)

Tableau n°1 :
Au début du jeu, il y a des rochers sur la droite. Dans le creux qu'ils forment, tout au fond, vous trouverez un pistolet-mitrailleur, arme indispensable pour finir le tableau.
Le char ne pose pas de problème, tirez une grenade et si celle-ci le touche, il ne tirera plus pendant un très court instant : profitez-en pour aller dans la direction opposée à celle où il va.
Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Tableau n°2 :
Ce tableau ne pose aucun problème : à la fin quand le char apparaît, placez-vous derrière la barrière et tirez à la grenade, il ne pourra pas vous atteindre.

Tableau n°3 :
Rien de particulier à divulguer, si ce n'est qu'il faut exécuter un slalom entre les balles et faire très attention aux hommes-grenouilles en noir, car ils sont coriaces.

Tableau n°4 :
Le tableau n'est pas difficile à passer... Quand le char apparaît, il suffit de se placer entre le bas de l'écran et les buissons, le char ne pourra pas vous toucher et vous n'aurez plus qu'à le détruire à la grenade.

Tableau n°5 :
Arrivé à la moitié du tableau, vous verrez six piliers ; à droite il y a de l'herbe, placez-vous sur celle-ci tout en vous collant contre la partie droite du tableau et avancez : surprise, vous obtiendrez une clé puis un fusil à lunette ! Il n'y a aucun moyen de se protéger contre le char, utilisez la même méthode qu'au tableau n°1. Une fois le char détruit, si vous avez réussi à vous emparer d'une clé, vous irez au tableau 0 qui est un tableau secret.

Tableau n°0 :
Il est très facile à passer, de plus le char de fin de tableau espace parfois ses tirs : le détruire au fusil à lunette.

Tableau n°6 :
Celui-ci est aussi facile que le tableau n°0 ; de plus il n'y a pas de char à la fin, mais deux bunkers qui tirent par intermittence, il faut tirer sur celui qui est ouvert. Une fois l'un des deux détruit, le jeu est terminé.

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC





AU PAYS DU SEXE LEVANT

FEATURING ERIC SATYRE, TANTE EULALIE UND... GÉNÉRAL SCHPUNTZ !

Le MSX n'est plus à son apogée (loin s'en faut) mais les Japonais lui redonnent un deuxième souffle en pratiquant le bouche-à-bouche érotique : des softs qui frisent le détournement de mineur !

Eh là ! J'en vois plein qui sont en train de lire cette rubrique alors qu'ils ont toujours craché sur le MSX. Allons messieurs, un peu de tenue que diable, ce n'est pas parce qu'il y a le mot sexe sur une page que vous allez la lire, non ? Si ? Ah bon, alors welcome à la nippone !

TENUES (DÉ)BRIDÉES

Certains de nos lecteurs, par contre, ont toujours beaucoup apprécié cette rubrique, comme Thierry Vaxman qui nous écrit systématiquement dès qu'il y voit des photos d'écran représentant des petites Japonaises dans des tenues (dé)bridées : *"Que vois-je en page 78 du n°24 ? Cinq diantrement troublantes donzelles nippones ! Micro News, s'il vous plaît, pourrais-tu m'envoyer ces images dignes de Pykselle, déesse des graphiques ? Comment ? Quoi ? Ça ne tourne pas sur Amiga 500 ? Il n'y a pas moyen de faire un petit transfert ? N'y a-t-il aucun moyen de voir ces créatures sur mon écran ? Bon, alors peut-être pourriez-vous me les envoyer sur papier ?"* Et il continue sa lettre en suppliant pour obtenir les dessins, se roulant par terre, offrant même de payer, concluant : *"N'allez pas croire que je suis fou, vous seriez en dessous de la vérité"*.

Et Vaxou (comme il signe) n'est pas le seul, loin de là ! Ainsi Aldo Bloise, de Genève, a les mêmes préoccupations existentielles : *"J'ai un Amiga 500 que je vais essayer de troquer contre un MSX2+ (devinez pourquoi). Je possédais avant un ZX Spectrum et je m'amusais plus qu'avec mon A 500. Où vous êtes-vous procuré les dessins de la page 113 du n°17 ? Je suis sûrement le cinquante-millième à vous poser cette question mais je suis un amateur de dessins et de BD japonaises, quand elles sont érotiques, naturellement..."* Pour nous prouver son professionnalisme, Aldo nous joint une photocopie d'une BD japonaise qui montre un respectable homme d'affaires se livrant à des extrémités plus que regrettables sur la personne d'une jeune écolière à peine pubère, à moins que ce ne soit sa propre fille... Si ce n'est pas du détournement de mineur ou de l'inceste, je veux bien me faire cosmonaute ! En tout cas, c'est impubliable sans risquer l'interdiction immédiate. Désolé...

HOT SOFTS

Tout ça nous ramène à l'actualité des jeux MSX au Japon, qui est remplie de softs érotiques. Décidément la rubrique "Sex Machines" déborde de partout... Mais il est temps de nous tourner vers notre invité, le général Schpuntz, de l'armée allemande, qui connaît bien le Japon, puisque lors de la dernière guerre... mais le général me fait signe qu'il préfère que cette période ne soit pas évoquée ici. Laissons-lui la parole :

- Danke schön, mein lieber Sam. Jacun zait que les Jabonais ont toujours été des grosse schweinen. Ach, Paris-Tokyo, même gombat zexuel, dous aussi obzédés les uns que les zôtres ! Bour vous Vrançais, grands zpézialistes de l'amour et lecteurs de Micro News de zurcroît, z'est de la bedite broudille, ah ah ah ! Aber, zette broudille ne zemble bas manquer d'indérêt... Bitte, voyons de blus brès zes zolies vrimousses sur zes daguerréodypes zémoustillants. Ach so ! Donnerwetter ! Z'est engore blus ignoble que ze ne le bensais. Donnez-moi schnell zes zorriples fotographieren que ze les gonfisque immédiadement. Zürück !

- Je n'y manquerai pas, mon général, mais auparavant laissez-moi présenter à nos lecteurs **Lipstick.Adv**, une disquette MSX qui ne vaut que 6800 yens.

- De mon demps, une delle





chose aurait plutôt rabordé à zon audeur 6800 goups de bâdon.
- Nous n'en doutons pas, général, mais voici encore plus fort : **Girls Parade** et **Twilight Zone 3**, décrits comme des jeux de rôle pour adultes, avec des scènes extrêmement osées (orgies, viols) mettant en scène des adolescents.
- Mais z'est abzolument hhhimmonde ! Ze gonfisque !
- Toujours plus décadent avec **Chaos Angels** (les anges du chaos) et **Ranko Secret Gal**, une charmante écolière que vous pourrez déshabiller complètement si vous suivez les panneaux du code de la route qui jalonnent son corps ; une façon bien agréable de passer son permis de bai... euh, de conduire. Et voici encore... mais excusez-moi, on frappe à la porte. Tiens, tante Eulalie, quelle bonne surprise !
- Comment allez-vous, Sam ? Oh le beau militaire ! Voulez-vous bien me présenter, petit nippon muflon.
- Mais certainement : tante Eulalie, de la Ligue des Dames Patronesses et tante de M. Censuros, général Schpuntz, de la Wehrmacht.
- Fraülein, bermedez-moi de vous vaire le paise-main... Ach, scheiss ! A jaque fois que ze vais des gourbettes, ze berds mein monocle. Entschuldigen Sie bitte.
- Quelle prestance... Ah, l'uniforme a toujours eu le don de me faire fondre ! Mais je ne voudrais pas interrompre vos travaux, qu'étiez-vous donc en train d'étudier, un traitement de texte je suppose ? Sam, poussez-vous de devant l'écran que je puisse participer.
- Euh, oui, hum, voilà, voilà...
- Oh ! Dieux du ciel ! Mais je suis tombé en pleine séance de voyeurisme ! Doux Jésus ! Vous, Sam, un véritable samouraï qui prétendez maîtriser votre mental grâce à la pratique des arts martiaux ! Vous, général, qui sembliez si noble, si héroïque, et qui me donniez à espérer que... Mais c'est tout bonnement scandaleux !
- Badame, l'esbrit est fort mais la zaire est vaible.
- Ah vous, le nazi, je vous retiens. Au secours ! Au viol ! Tiens, prends ça, vil teuton !
- Nein, nein ! Bas le barabluie, bas le barabluie ! Dout mais bas ça !
- Un viol ? Où ça ? J'arrive, j'arrive ! Ici Eric Satyre, toujours prêt à défendre la veuve et l'orpheline (inutile de préciser la façon dont elles doivent me remercier par la suite...). Madame, que se passe-t-il ?
- Il se passe que, que... Oh et puis zut ! Tout ça c'est de votre faute à vous, immonde Satyre qui pervertissez tout le monde dans ce journal, je préfère m'en aller !
- Auf wiedersehen, fraülein.
- Dites donc, elle est en forme la vieille... Je ne sais pas ce que vous lui avez fait tous les deux, mais vous l'avez transfigurée.
- Je montrais simplement au général un nouvel arrivage de jeux MSX qui ne devraient pas trop vous déplaire, Eric. Jetez donc un coup d'œil...
- Eh dites donc, faut pas vous gêner, ce n'est plus "Samouraï Micro" ici, c'est carrément "Sex Machines" !
- Hélas, pas tout à fait...
- Allons, allons, bessieurs, bessieurs, resdons gourdois, n'avabulons pas, himmel Gott !
- Bon, il est temps de rendre l'antenne. A vous les studios ! Denise Fabre, êtes-vous là ?
- Euh, oui... J'avoue que cette émission m'avait un peu énervée, je me détendais avec le caméraman... Mais me voilà, je reprends l'antenne avec une page de publicité pour Japan Airlines !
- Gonfisqué, les Zaban Hairlines !



P.A.

VENTES
ECHANGES
RECHERCHES
CONTACTS
EMPLOIS

VENTES

Vds **console Sega** (garantie février 90) + pistolet + Hang-On + Safari Hunt + Shinobi + Captain Silver, Rocky. Prix à débattre. Romain Requena. Tél : (16) 46.05.40.68.

Vds **520 STF** + 27 logiciels (originaux) + Freeboot + Pré-extension 1 méga datée de janvier 89. Boîte d'origine. Prix : 2900 F. Jean-Denis Labatut. Tél : (16) 38.66.56.28.

Vds logiciels **Nintendo** à moitié prix. Vds Rastan Saga : 200 F. Vds Penguin Adventure : 80 F. Echange jeux MSX 2 (possède Ys, Base Ball 2, etc.). Philippe Neves. Tél : (16) 86.65.05.90.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur + drive externe 1010** + 200 disks + joystick + boîte de rangement + diverses revues + livre de programmation. Le tout : 6500 F. Frédéric Cavazza. Tél : (1) 48.55.08.69.

Vds pour **TO8/TO9/T09+**, nombreux jeux et utilitaires (250). 20 F pièce (Turbo Cup, Macadam Bumper, Alienator, etc.). David Janssen. Tél : (16) 66.77.38.08.

Vds **imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson**, très bon état. Emballage d'origine. Prix : 1400 F à débattre. Yvon Hillerait. Tél : (16) 40.23.55.48.

Vds **console Sega** + pistolet + 15 jeux (R-Type, Zillion 1 et 2, Alien Syndrome, etc.). Très bon état : 4200 F à débattre. Neuf : 5600 F. Frédéric Piot. Tél : (16) 44.23.17.11.

Vds **TO8 + driver 3"1/2** + crayon optique + 45 jeux + anciens TEO + copieur : 2500 F maximum. A débattre. Cherche Amiga 500 dans le département 69. Franck Chopinaud. Tél : (16) 78.46.29.40.

Vds **520 STDF** + joystick + 3 originaux (RVF Honda) + 20 jeux + garantie 18 mois + moniteur couleur Philips + manuels d'utilisation. Prix : 4000 F. Laurent Viel. Tél : (1) 34.12.08.17.

Vds **Amiga 500 + second lecteur Golem double face** + extension mémoire + jeux + cable péritel + livres. Prix : 5500 F. Vds calculatrice Casio FX850P neuve : 850 F. Tony-Yih Ngo. Tél : (1) 45.35.01.26.

Vds **console Sega** + 13 jeux (After Burner, Space Harrier, etc.). Prix raisonnable. Olivier Naud. Tél : (1) 46.31.43.19 tous les jours après 20 h.

Vds **Amstrad CPC 664**, très bon état + manuel + disks + joystick + boîte de rangement + accessoires : 3500 F à 4000 F. Loïc Roupie. Tél (1) 60.29.46.83.`

Vds **Atari 520 ST double face** (juin 88) : 2500 F. Moniteur couleur : 1700 F. Le tout pour : 3900 F. Vds également **Apple IIE**, faire offre. Sur Paris ou Lille. Hervé Pierrot. Tél (16) 20.42.02.12.

Vds sur **C64**, news sur disks. Bon prix. Patrick Coin. Tél : (1) 43.30.16.66.

Vds **C64 + lecteur de K7** + 80 jeux + une vingtaine de revues + 2 manettes : 1800 F ou échange contre un Atari 520 ST ou un Amiga. Rémi Bernardin. Tél : (16) 43.56.61.77.

Vds **Amstrad CPC 1512 couleur, disque dur 20 mégas** avec logiciels de haute qualité (Word4, Multiplan 3, DBase, etc) intégrés sur le disque. Pour amateur avertis, voir usage pro. Prix : 15 000 F. Jean-Marc Sorriaux. Tél : (1) 30.32.76.13 le soir.

Vds **drive MSX 720 Ko Sony** + contr : 1300 F neuve. Vds ou échange sur **NEC**, 15 jeux (Dragon Spirit, R-Type, Song, Song 2, etc.). Philippe Perez. Tél : (16) 67.72.92.67.

Vds **Atari 520 ST** sous garantie avec meuble + moniteur couleur + souris + joysticks + revues + jeux. Prix : 4500 F. Olivier Bauer. Tél : (1) 42.40.44.59.

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur**. Prix : 4000 F. Jeux : 35 F pièce. Amara Harzoune. Tél : (1) 43.03.65.51 à 20 h.

Vds **Amiga 1000, 512 Ko + lecteur externe A1010** + nombreux logiciels : 4500 F. Vds extension mémoire 2 mégas pour Amiga 1000 : 4000 F. Le tout : 8000 F. Patrick Choquet. Tél (16) 31.26.80.38.

Vds **Atari 520 STF DF** nouvelles roms (novembre 88, très bon état) + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + joystick + docs. Prix : 2500 F. Benoit Weill. Tél (1) 39.92.55.52.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** très bon état + imprimante DMP 2000 + Turbo Pascal + jeux + utilitaires + joystick +

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....



livres : 3000 F. Aline Jacomet. Tél : (1) 39.53.08.93.

Vds **jeux Sega** : Shinobi, Space Harrier, Black Belt, etc. Cédric Bouchard. Tél : (1) 48.38.62.78 après 18 h.

Vds pour **Atari 520/1040 ST**. Extension 2,5 méga : 2800 F. Pour 520 ST : Kit d'extension 512 Ko. Prix : 650 F. Jean-Pierre. Tél : (16) 88.84.92.17.

Vds **C64 + 1570** + 100 jeux sur disks + news + joystick : 1300 F à débattre. Ludovic Laude. Tél : (1) 47.94.79.88.

Vds cause double emploi : **Apple II+**, 48 Ko extension à 68 Ko **+ Floppy + moniteur monochrome** + joystick + cartes : Z80, Applesoft. **Moniteur couleur + extension mémoire à 64 Ko** + de nombreux logiciels et jeux dont CX base 200 + Multiplan + DBase II avec documentation complète. Valeur : 35 000 F. Vendu : 8500 F. Valérie Deplace. Tél : (1) 34.89.83.27 après 18 h 30.

Vds **Sega** + 10 jeux + 4 joysticks (décembre 88). Valeur : 4000 F. Vendu : 2300 F. **Achète Amiga 500** + jeux + A501 + utilitaires : 3500 F. Seul : 2800 F. Nicolas Embersin. Tél : (1) 30.55.61.36.

Vds pour **MSX** : 9 cartouches (Antarctic et Ping-Pong, Goonies) + 9 K7 : (Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Cherche contacts MSX 2 et imprimante matriciel. Gilles Hassid. Tél : (1) 43.48.37.69.

Vds **console Nintendo** : 900 F + manettes Advantage + 20 cartouche (Top Gun, Super Mario 2, etc.), vendu : 2800 F. Valeur : 6900 F. Emmanuel Druches. Tél : (16) 65.38.09.93.

Vds et échange news sur **Amiga**. Pas sérieux s'abstenir. Cat Wong. BP 120. 77441 Marne la Vallée.

Vds ou échange originaux pour **ST** + cartouches **Sega** + lunette 3D. Prix intéressant. Cherche contacts sur ST. Olivier Cloitre. Tél : (1) 64.80.49.79 avant 10 h ou après 14 h.

Vds **Atari 520 STF DF + moniteur couleur** + nombreux jeux + revues + joystick. Le tout : 4500 F à débattre. Alain Le Cam. Tél : (1) 48.31.86.16.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 15 disks + joystick + manuel. Garantie 6 mois : 3500 F à débattre. Eric Esposito. Tél : (1) 64.01.57.36.

Vds **MSX 2 NMS8220, 256 Ko + lecteur disks 360 Ko** + magnétophone + nombreux jeux + docs : 2500 F à débattre. Davy Thieffenat. Tél : (16) 26.74.44.23.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms, double face + nombreux jeux + souris + joystick + livres : 2500 F. **Cherche Amiga 500**. Yannick Ansquer. Tél : (16) 40.05.02.19.

Vds **Amiga 500** (garantie mars 90) + originaux (Sword of Sodan, Dragon Ninja, Forgotten Worlds, Rocket Ranger). Valeur : 5000 F. Vendu : 4000 F. Jérome Sacco. Tél : (16) 31.87.69.63 après 20 h.

Vds 8 **jeux Sega** (Thunder Blade, Fantazy Zone 2, Shangaï, Black Belt, World Grand Prix, Kung Fu Kid, etc.). Vendu : 800 F. Cyrille Decavelle. Tél : (1) 42.61.07.82.

Vds **Canon V20** + péritel + lecteur K7 avec cables + 8 K7 vierges + Joyball + Micro Switch + docs + livres + 150 jeux dont : F1 Spirit, King's Valley 2, Salamander, Nemesis 2 + Games Master + sauvegardes + utilitaires. Neuf. Le tout : 2800 F. Vds **mégas MSX 2** : Vampire Killer, Usas, Metal Gear : 150 F la cartouche. David Micallef. Tél : (16) 25.84.92.61 après 17 h.

Vds pour **MSX**, 9 cartouches (Antarctic et Penguin Adventure, Goonies, etc.) + 9 K7 : Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Cherche contacts MSX 2 et **imprimante matricielle**. Gilles Hassid. Tél : (1) 43.48.37.69.

Vds **MSX Sanyo 64 Ko**, cartouches, 2 manettes : 600 F. VG 5000 + jeux + livre : 350 F. Etat neuf. Frédéric Petit. Tél : (16) 35.07.33.69 le soir. MSX Freeware Rouen démos digits, musiques. Le soir. Tél : (16) 35.74.14.54.

Vds **MSX 1 Yaschica YC**, 64 Ko + 30 jeux (King's Valley 2, Golvellius, The Maze of Galious) + lecteur K7 + joystick. Prix : 1400 F. Olivier Ponsinet. Tél : (16) 23.23.24.52 après 18 h.

Vds **MSX 2 HBF 700F** + docs + nombreux jeux + revues MSX + souris + imprimante PRNMO9 Sony + rubans neufs. Très bon état : 4000 F. Cyrille Macaire. Tél : (1) 47.82.54.17.

Vds jeux **Sega** + éléments de la console. Vds livre sur Amigados pour Amiga. Vds **jeux Oric**. Jean-Christophe Meyrou. Tél : (16) 57.40.09.37 le soir.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** (état neuf) + joystick + nombreux jeux (Barbarian 2, Stormlord, etc.) + manuel d'utilisation. Prix : 1800 F. Arnaud Marti. Tél : (1) 48.84.08.47.

Vds **Atari 1040 gonflé 2 mégas + lecteur 5"1/4** + 100 disks + jeux + livres, etc. Prix : 5500 F. Vds **synthé Yamaha DX 21** : 3500 F avec Pro 24. Vds **tablette graphique** Easyl pour Amiga 500 : 3000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 34.90.07.74.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + housses + 2 manettes + jeux : 3000 F. DMP 2000 + Scanner Dart + housse + 2 rubans : 1500 F. Tablette graphiscope 400 F. Possibilité vente séparée. Souris 300 F. Raymond Philibert. Tél : (1) 45.86.30.71.

Imprimante couleur Okimate 20 : 1500 F. **Amstrad CPC 464** : 900 F. **Lecteur disks DD1** : 1200 F. Synthé vocal : 250 F. Souris AMX : 350 F. **Moniteur couleur** : 1200 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds **console Sega** peu servie, très bon état sous garantie + 5 jeux + 2 manettes + 1 cable téléviseur-consoles + 1 cable élécticité console. Valeur : 1850 F. Vendu : 1000 F. Jean-Thomas Pierson. Tél : (1) 47.49.79.46.

Vds **Amstrad 6128 couleur + DMP 2000** + AMX mouse + nombreux utilitaires et jeux (Discos 1, Barbarian 2) + nombreuses revues + 1 manette et 1 doubleur. Prix : 5000 F à débattre. Fabien Attia. Tél : (1) 60.28.69.13.

Vds **originaux sur T08** (disks : Volsolo, Les Ripoux, Rafaze, Turbo Cup, Slapfight, Flashpoint et bien d'autres). De 50 à 100 F. Luc Molinie. Tél : (16) 33.52.15.84.

Vds news **XL/XE** (Crack VP, Draconus, Ninja Command, Feud, etc.). Disks et K7. Liste sur demande. Thierry Milood. Tél : (16) 38.86.67.20.

Vds **Sony HBF 700F**, souris + joystick + accélérateur + drive incorporé + nombreux programmes. Excellent état. Cédé : 2500 F. Gilles Denoyer. Tél : (1) 30.72.11.78.

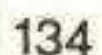
Vds pour **Amstrad 6128**, lecteur 5"1/4, 720 Ko DF. Drive A ou B. Prix : 1490 F. Pour **Amiga 500**, extension 512 Ko : 990 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 88.84.92.17.

Vds **moniteur couleur** : 1200 F. Mémoires 41256 : 35 F pièce. Jacky Bidoux. Tél : (1) 48.49.86.41.

Vds **CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks** + disco/CPM + 2 joysticks (1joystick double prise) + 100 jeux (nombreux hits) + revues. Prix : 4000 F. Stéphane Lucas. Tél : (1) 47.58.46.15.

Vds **VG 5000, extension VG 5216**, lecteur K7 VY 0030, manette VU0001 + jeux 3.5.6.8.9.15.18 + Budget + micro jeux + Basic 1-2 + Monkey Mat 89 : 4400 F. Vendu : 2400 F. Daniel Binther. Tél : (1) 47.08.93.98.

Vds **Music Module + disks + clavier Philips** : 1000 F. En cadeau : 1 mégarom.







Michel Bonnet. Tél : (1) 48.58.91.19 bureau. Demander Mme Elsie Sorignet.

Vds **MSX 2 VG8235 + moniteur couleur Philips 8525** + lecteur K7x730 Canon + 2 joysticks + 2 hypershot + nombreux disks + cartouches + livres. Prix : 4000 F. Thierry Albertella. Tél : (1) 42.88.36.05.

Vds **Amstrad CPC 6128** + nombreux jeux + news : Skate Ball, Indy, Crazy Cars 2, Highway Patrol et plein d'autres (en tout 30 disks). Prix : 2500 F à débattre. Farid Belahcen. Tél : (1) 60.86.29.47.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur** + 3 joysticks + 1 doubleur + 24 originaux + 10 disquettes + nombreuses revues, le tout en bon état. Vendu : 1900 F. Christophe Azara. Tél : (1) 47.28.76.95 vers 18 h.

Vds ou échange 28 **cartouches MSX** contre cartouches ou disks originaux, ou l'ensemble contre une imprimante MSX couleur. Rabah Nefzaoui. Tél : (16) 75.02.97.57 ou 75.02.90.33.

Vds pour **MSX, matériel musical Yamaha** : clavier YR10, logiciels YRM501, SFG05 + adaptator, DMS1, UPA01 + lecteur + 30 cartes magnétiques. Le tout : 3000 F à débattre. Alphonse Ly. Tél : (1) 47.99.36.65.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 7 jeux. Le tout : 800 F. Vds également 20 jeux Sega : 150 F cartouche 1 méga ou 180 F cartouche 2 mégas. Djamel Yelles. Tél : (1) 46.61.57.63.

Vds **console Nintendo de luxe** + 4 jeux (Zelda). Le tout en très bon état (8 mois). Prix neuf : 3000 F. Vendu : 2200 F. Urgent ! Laurent Laborie. Tél : (16) 65.32.41.92.

Vds **MSX 2 Sony 500** + extension Ram 64 Ko + 100 super jeux avec joystick et docs. Prix : 2300 F. Joël Bonte. Tél : (16) 50.69.32.03.

Vds **MSX 2 NMS 8250, drive DF 720 Ko** (encore garantie) + souris + 90 jeux + livres + utilitaires + mégarom + joystick. Prix : 2800 F à débattre. Etat neuf. Jean-François Paccou. Tél : (16) 23.58.26.93 après 19 h.

Vds **console Sega**, très bon état + Phaser (3 jeux) + 3 manettes + 10 jeux (Double Dragon, California Games, Rastan, Rambo 3, Golvellius, Captain Silver, etc.). Valeur : 4200 F. Vendu : 1900 F à débattre. Guillaume Compain. Tél : (1) 45.58.60.11 après 17 h.

Vds **console Sega**, très bon état + 5 jeux (Hang-On, Black Belt, Pro Wrestling, Quartet, Secret Command). Valeur : 2200 F. Vendu : 1500 F. Renaud Fauque. Tél : (16) 90.36.36.92.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + livres + jeux et utilitaires : 2900 F en très bon état. Urgent ! Jean-Christophe. Tél : (16) 40.82.22.18 après 18 h.

Vds **console Sega** très bon état + 2 manettes + 7 jeux (After Burner, Out Run, etc.). Prise péritel. Valeur : 2300 F. Vendu : 1700 F. Nicolas Franchini. Tél : (16) 47.51.69.35.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 15 jeux (Ys, Bomber Raid, etc.). Valeur : 4360 F. Cédé : 2600 F. Urgent ! Marc Joly. Tél : (16) 21.35.11.85 après 18 h 30.

Vds **MSX 2 VG 8235** + nombreux jeux très bon état ou console Sega ou Nintendo. Le tout avec de nombreux jeux. Prix intéressant. Jérôme Laroche. Tél : (16) 26.47.84.38 heures repas.

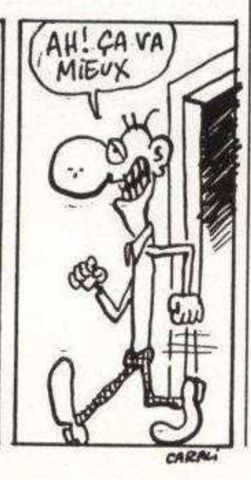
Vds **T08 + lecteur de disks** + crayon optique + 30 jeux (Arkanoid, Quad, etc.) + manettes + livres + revues Teo. Le tout : 2000 F. Christophe Scarparo. Tél : (1) 39.19.33.70.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur**, très bon état + nombreux jeux + revues. Prix : 2700 F. Marc Bordier. Tél : (1) 46.70.47.99.

Vds **MSX 2 8235 + moniteur ocre** + jeux + joystick + docs, peu servi. Le tout : 1700 F. Michel Bonnet. Tél : (1) 39.57.72.54 après 19 h.









ECHANGES

Amiga 500 vends originaux et échange news sur toute la France et surtout la région parisienne. Cherche prof pour démos et musique. Marc Ferrey. 5, allée des Fontaines. 92330 Sceaux.

Echange news sur **ST**, possède Xbots, Windsurf Willy, Weird Dreams, etc. Cédric Fernandez. Tél : (16) 26.36.34.08.

Echange news sur **Atari 520 ST**. Jérôme Baconnière. Tél : (16) 40.75.71.83 après 18 h 30.

Amiga cherche contacts pour échanges. Olivier Dalachamps. Tél : (1) 34.74.78.29.

Echange ou achète logiciels pour **Atari 520/1040 ST**. Recherche Falcon, F16, et autres + utilitaires : Turbo ST, Pro 24, Studio 24, etc. Yves Laloy. 3, rue de Strasbourg. 94500 Champigny.



Echange ou vends news sur **ST**. Liste complète. Marc Zimmert. 29, rue du Tiseur. 57960 Meisenthal.

Echange news sur **Atari STDF**. Réponse rapide assurée. Recherche informations pour faire sélecteur de face. Stéphane Guillaume. Tél : (16) 97.60.06.13.

Echange jeux sur **Amiga** (New Zealand, Kick-Off, Silkworm, etc.), et liquide disquettes pour **ST** (Robocop, Time Scanner, etc.). David Courmontagne. Tél : (1) 22.09.52.31 après 19 h.

Echange softs (news) sur **Amiga**, même débutant. Vds originaux **ST**. Xavier Paoli. Tél : (1) 69.00.84.00 après 18 h.

Echange nombreuses news sur **ST**. Vds disks Sony : 8 F pièce. Cherche programmeur. Yann Duncod. Tél : (16) 38.43.02.13.

Vds ou échange news sur **ST** (Krypton Egg, Mission Falcon disk, etc.). Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15.

Echange news sur **520 ST**. Mathieu Firmery. Tél : (16) 82.88.46.06 après 19 h.

Vds jeux et utilitaires sur **Amiga**. Daniel Brunner. Avenger. Tél : (19) 921.56.21.

Echange news pour **MSX 2**. Michel Bonnet. Tél : (1) 48.58.91.19. Le MSX n'est pas mort !

Echange news sur **Amiga**. Bruno Mercier. Tél : (1) 60.04.34.24.

520 ST DF, échange logiciels. Pas sérieux s'abstenir. Karl Richard. Tél : (16) 70.05.19.50 après 17 h 30.

Echange ou vends nouveautés pour **Atari ST et Amiga**. Cherche disquettes 3"1/2. Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Atari 520 STE cherche contacts sérieux pour échange de news uniquement. Jean-François Maës. Tél (16) 26.84.00.05 après 18 h.

Echange, achète ou vds jeux utilitaires sur **Apple IIE**. Luc Verger. Tél : (1) 43.25.69.59.

Recherche contacts pour échanges de news sur **C64**. Vds programmes pour C64. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny.



RECHERCHES

Recherche pour **Oric Atmos 48 Ko lecteur disquettes** avec manuel. Michel Yvelin. Tél : (1) 43.68.32.51.

Achète pour **ZX 81 lecteur de disquettes + interface**. Didier Pous. 19, rue de Tenic. 40140 Soustons.

Recherche logiciel **Bilan Plus pour MSX 2**. Urgent. Georges Nihouarn. Tél : (16) 27.91.84.80 après 20 h.

Achète console Sega à 400 F, selon son état et achète jeux Sega. Paul Tomet. Tél : (1) 43.48.26.68.

Recherche news sur **Amiga**. Christophe Moularde. Tél : (16) 21.49.71.03.



CONTACTS

Club Amiga (démos, slides, remix musicaux et les meilleurs domaines publics). FD. BP 18. 59115 Leers.

Club Atari Mag. 35 F pour 3 mois. Infos, dompubs, jeux à gagner, concours. Denis Prieto. La Barrière. 33240 Saint André de Cubzac.

Cherche correspondant **ST**. Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15.

Achète, échange, et vends tout logiciel et matériel pour **MSX 1 et MSX 2**. Documentation complète et gratuite sur simple demande. Mega Club MSX. 108, rue Marceau. 59280 Armentières.

Cherche contacts sur **Amiga et Atari ST**. Vds originaux. Prix raisonnables. Alain Manzoni. Tél (16) 80.43.22.76.

Contact Club Informatique, nouveau club **ST**. Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15 après 21 h.

MSXmaniac avec Music Module cherche contacts sur **MSX**. Patrice Auffret. Tél : (16) 81.35.49.17.

Cherche contacts sérieux sur **Amiga 500** pour échanges de logiciels, jeux et utilitaires. Pascal Roy. Tél : (1) 79.85.05.54.

Particulier achète ou échange logiciels du domaine public sur **IBM PC**. Alain Téboul. Tél : (16) 78.85.95.89 ou 78.58.91.92.

Mega MSX new : nouveau journal sur disk pour MSX 2. Le 25 de chaque mois. Renseignements : Sébastien Rousseeuw. 7, place du Général de Gaulle. 59470 Wormhout.



DIVERS

Micro News recherche pour l'animation de son serveur minitel :
- un passionné d'informatique maîtrisant bien la programmation. Durée : de 2 à 4 h par semaine.
- un passionné de jeux pour animer une rubrique "aide aux lecteurs". Durée : de 2 à 4 h par semaine.

Ces postes sont à pourvoir pour le début du mois de décembre. Les étudiants (et les étudiantes !) seront les bienvenus.
Ne pas téléphoner mais écrire à *Micro News (recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*

Micro News recherche un journaliste à temps complet, si possible expérimenté, passionné de jeux et d'informatique. Facilités d'écriture indispensables. Envoyez CV et lettre manuscrite à *Micro News (recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*

New Deal Production recherche : un responsable d'équipe sympa ; des programmeurs sur Atari ST et compatibles PC ; ainsi que des supers graphistes sur micro... Qu'on se le dise !
Tél : (1) 48.70.17.13. Montreuil sous Bois.



